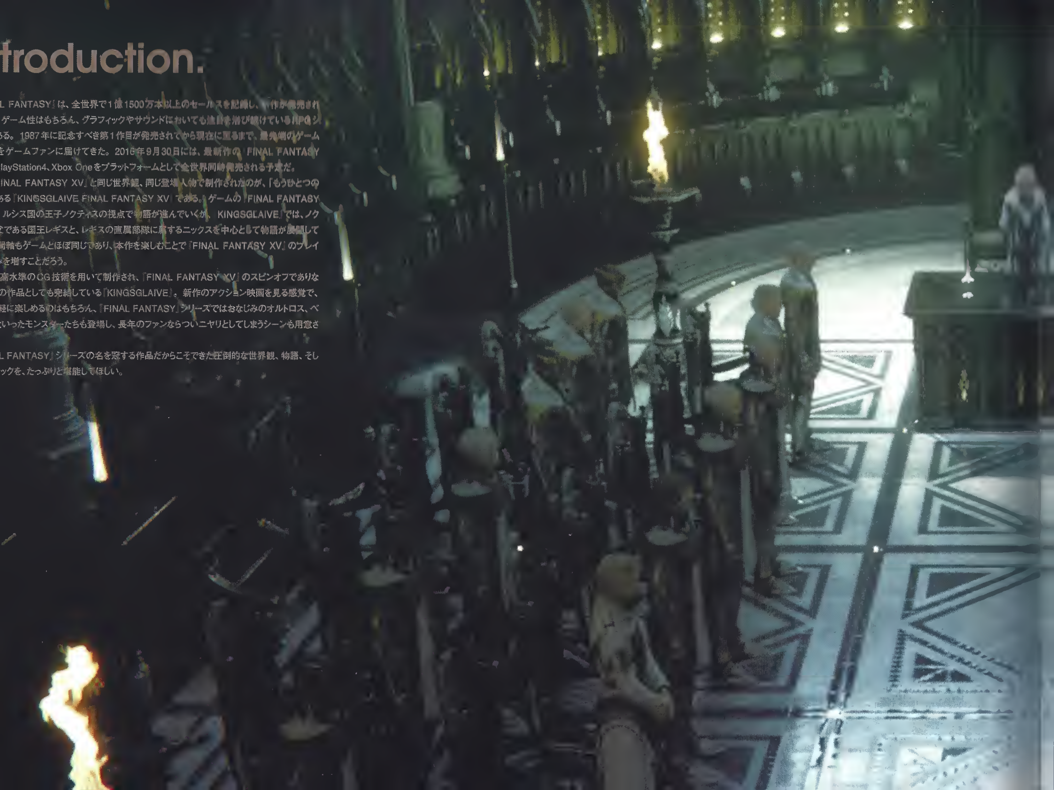
KINGSGLAIVE

FINAL FANTASY® XV

troduction.

L FANTASY』は、全世界で1億1500万本以上のセールスを記録し、新作が発売され
ゲーム性はもちろん、グラフィックやサウンドにおいても注目を浴び続けているRPGシ
ある。1987年に記念すべき第1作目が発売されてから現在に至るまで、最先端のゲーム
をゲームファンに届けてきた。2016年9月30日には、最新作の『FINAL FANTASY
layStation4、Xbox Oneをプラットフォームとして全世界同時発売される予定だ。
INAL FANTASY XV』と同じ世界観、同じ登場人物で制作されたのが、「もうひとつの
ある『KINGSGLAIVE FINAL FANTASY XV』である。ゲームの『FINAL FANTASY
ルシス国の王子ノクティスの視点で物語が進んでいくが、『KINGSGLAIVE』では、ノク
父である国王レギスと、レギスの直属部隊に属するニックスを中心として物語が展開して
間軸もゲームとほぼ同じであり、本作を楽しむことで『FINAL FANTASY XV』のプレイ
を増すことだろう。
高水準のCG技術を用いて制作され、『FINAL FANTASY XV』のスピンオフでありな
の作品としても完結している『KINGSGLAIVE』。新作のアクション映画を見る感覚で、
軽に楽しめるのはもちろん、『FINAL FANTASY』シリーズではおなじみのオルトロス、ベ
といったモンスターたちも登場し、長年のファンならついニヤリとしてしまうシーンも用意さ

L FANTASY』シリーズの名を冠する作品だからこそできた圧倒的な世界観、物語、そし
ックを、たっぷりと堪能してほしい。



ory.

るクリスタルの守護を得て、魔法文明による都市を築き上げた「ルシ
機械技術によって強大な軍事力を有するようになった「ニフルハイ
ふたつの国は対立し、激しい争いを長期間にわたって続けていた。
そうとするニフルハイムに抗うため、ルシス側はクリスタルの力を使っ
ンソムニア上空に「魔法障壁」を建造する。飛空艇の砲撃すらもた
ね返すこの障壁により、インソムニアはニフルハイムの侵略から逃れ

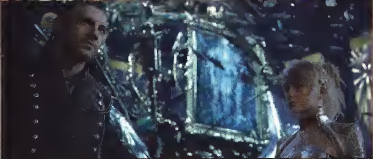
時を追うごとにニフルハイムの軍事力は高まり、強硬的な戦略で周
々と手中に収めていく。この状況を案じた113代目ルシス国王・レ
戦闘能力に秀でた移民を集め、国王直属の特殊部隊である「王の
成する。王の剣に属する戦士たちは、ルシス国王が代々受け継ぐ魔
法の力を借りることで自らを強化し、帝国との熾烈な戦いに参入した。借り受けた力により、人間を超越するほどの戦闘能力を発揮する王の剣。彼らはニフルハイムとの戦いにおいて欠くべからざる存在となっていく——。

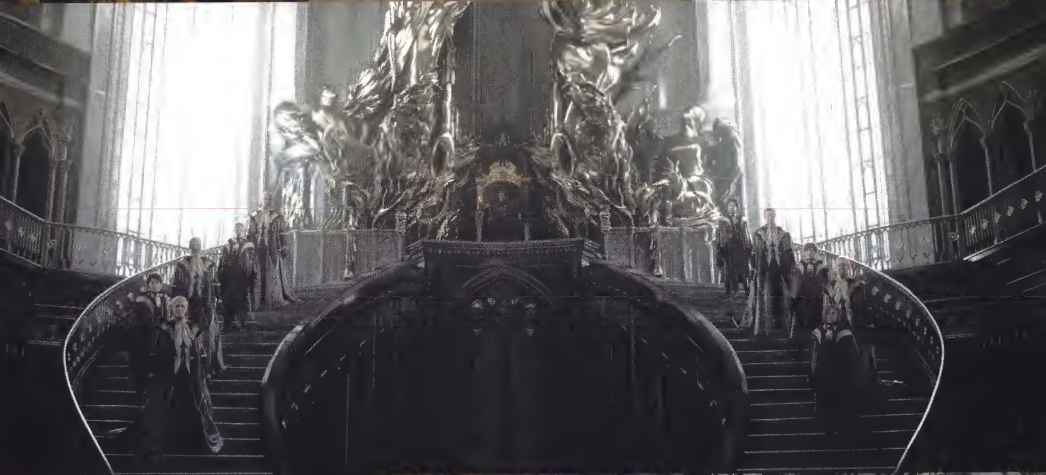
移民のニックスも、王の剣として戦火に身を投じるひとりだった。王家とは関わりがないニックスだが、王から貸し与えられた特殊な力を、誰よりもうまく使いこなすことができた。その秀でた能力は戦場で発揮され、リベルトやクロウをはじめとする仲間たちと協力しながら、ニフルハイムの侵攻をかろうじて防いでいた。

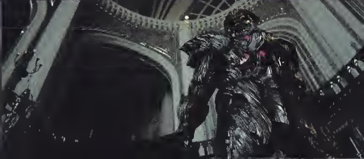
だが、ニフルハイムの戦力はニックスたちの活躍を凌駕するほどに強大であり、戦況もしだいにルシス王国が劣勢になっていった。そんな中、インソムニアの王都城をニフルハイム参謀・アーデンが訪れる。アーデンがレギスに提案してきたのは、インソムニア以外の領土割譲。そしてルシス王子ノクティスと、テネブラエ令嬢ルナフレーナの婚姻を条件とした「停戦」だった。

戦況の不利を悟っていたレギスはこの条件を呑み、インソムニアで停戦のための調印式が計画される。これに合わせてルナフレーナもインソムニアを訪れ、調印式に参加することになった。しかし式の当日、ニフルハイムの裏切りが露見する。ニフルハイムの真の目的は、ルシスの力の源であるクリスタルを奪うことだったのだ。クリスタルはニフルハイムの手に落ち、魔法障壁の消滅とともに、インソムニアは激しい戦場へと変貌する。

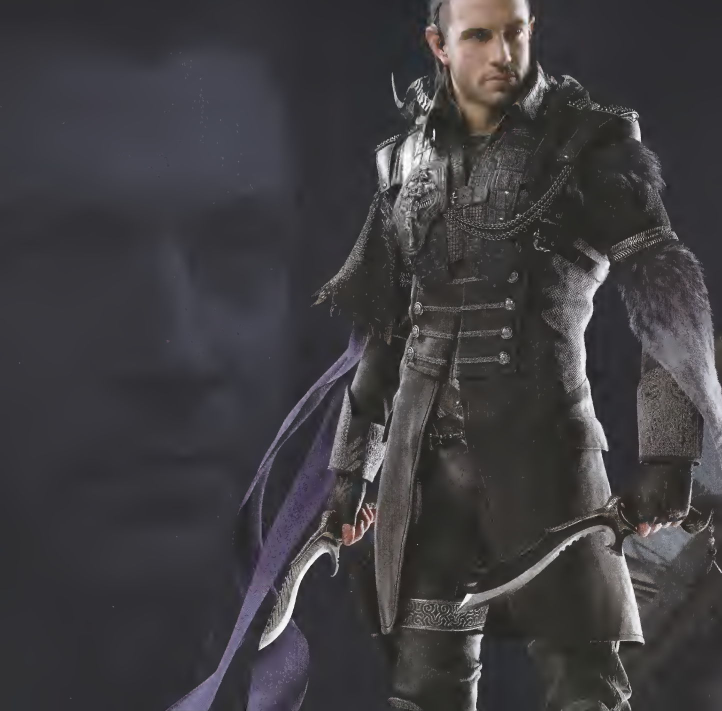
レギス、そしてニックスは、それぞれの立場から強大な敵に立ち向かう。ルシス王国の「未来」を守りぬくために——。







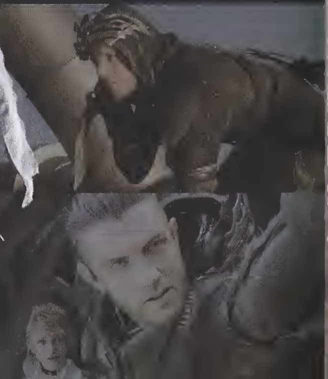
haracter.



Nyx Ulric

ニックス・ウリック
CV:綾野 剛

ルシス国王レギス直属の特殊部隊である「王の剣」の一員。大自然に囲まれた辺境から王都インソムニアにやってきた。自身の民族の掟を重視するなど辺境出身者ならではの価値観を持っているが、王都の現代的な文化も受け入れようと努力している。 戦闘能力に秀でており、王家の魔力との親和性も高い。 少年のころ、レギスに命を救われたことがあり、レギスに対しては現在も強い恩義を感じている。



Lunafrena Nox Fleuret

ルナフレーナ・ノックス・フルーレ

CV:忽那 汐里

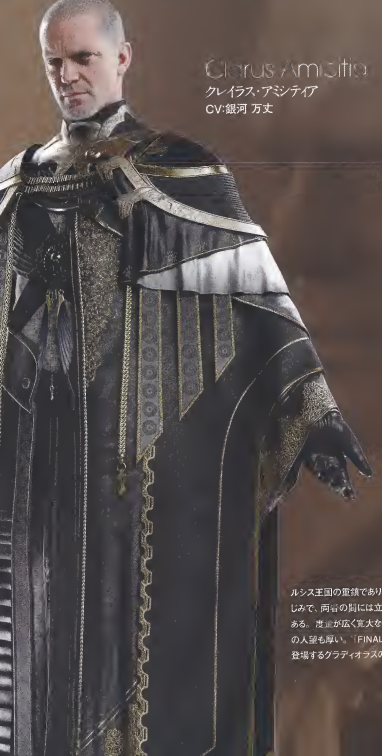
神と言葉を交わし、世界を浄化する力を持つ「神凪」を代々生み出してきたテネブラエ領のフルーレ家令嬢。「神凪」の巫女として類まれな素質を持ち、選ばれし王であるノクティスを守り導く使命を背負っている。ノクティスとの交流は12年前から大人になる現在までひっそりと継続していた。ルシス王国とニフルハイム帝国の停戦協定にともないノクティスとの婚約が決まり、インソムニアへ向かうことになる。

Regis Lucis Caelum

レギス・ルシス・チェラム

CV:磯部勉

クリスタルに守られた魔法国家ルシスの113代国王。ノクティスの父。ルシスの力の源であり、国王に代々受け継がれる「光耀の指輪」を持つ。機械文明によって栄えたニフルハイム帝国とは敵対関係にあるが、停戦協定を結ぶことにより長期化した戦争を終わらせようとしている。しかし、帝国側に対しては不穏な動きも感じており、一人息子のノクティスや、彼を導く力を持つルナフレーナを守るためひそかに尽力する。

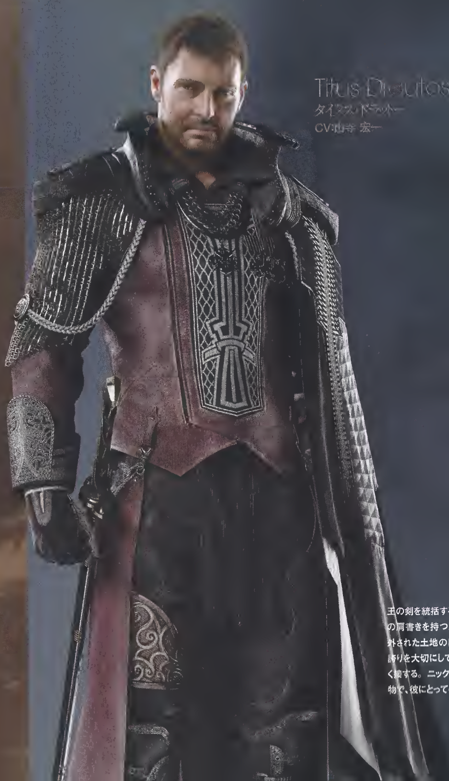


Clerus Amicitia

クレイラス・アミシティア

CV:銀河 万丈

ルシス王国の重鎮であり、国王レギスとは幼なじみで、両者の間には立場を超えた深い絆がある。度量が広く寛大な人物であり、国民からの人望も厚い。『FINAL FANTASY XV』に登場するグラディオラスの父。



Titus Drautos

タイタス・ドラットー

CV:山寺 宏一

王の剣を統括するルシス王国の重鎮で、将軍の肩書きを持つ人物。魔法障壁の対象から外された土地の出身。騎士道精神と民族の誇りを大切にしており、自分にも他人にも厳しく接する。ニックスに戦闘のやり方を教えた人物で、彼にとっては師匠のような存在。

us Ostium

スティウム

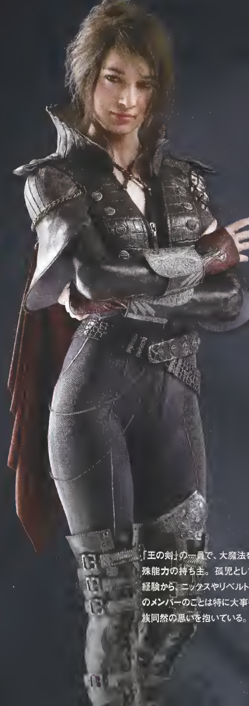
光明

する男性。ニックスとは同期
でもある。いつも明るく口数
い性格に見られがちである
ても強い。クロウのことは妹
いるため、過保護な接し方を
もある。

Crowe Altius

クロウ・アルティウス

CV:藤村 歩



「王の剣」の一員で、大魔法を使いこなす特殊能力の持ち主。孤児として育ったという経験から、ニックスやリベルトなど「王の剣」のメンバーのことは特に大事にしていて、家族同然の思いを抱いている。

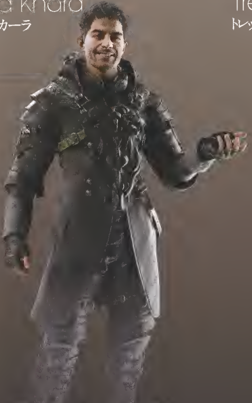
Luche Lazarus

ルーチェ・ラザロ

CV:関 智一

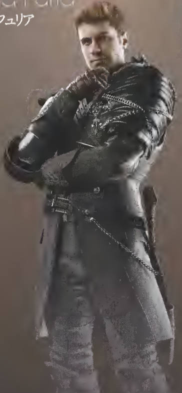
「王の剣」のリーダー的なポジションにいる男性。知性的で常に冷静であるため、メンバーから信頼されており、非常に几帳面な性格

elna Khara
ルナ・カーラ



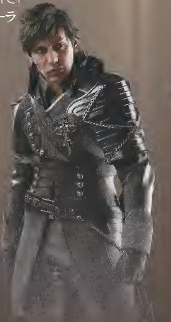
利発で洞察力に優れた「王の剣」の青年。ニックスたちに対しては、故郷などの境遇が似ていることから親近感を抱いており、気の合う仲間としてプライベートを共に過ごすことも多い。

Tredd Furia
トレッド・フュリア



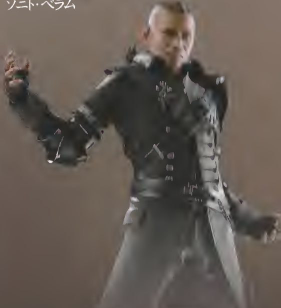
王の剣のメンバー。プロ意識が高く、訓練を重ねてトップクラスの実力をつけた。作戦に忠実で一部の人間からの支持は厚い。傭兵としての意識が高く王の剣に参加。政策に対しては割り切りを見せている。

Axis Arra
アクシス・アーラ



王の剣のメンバー。口数はすくなく寡黙な性格。３児の父でかつては農夫だったが一族を守るために王の剣に志願。トレッドに戦い方を教わり、尊敬の念を抱いている。

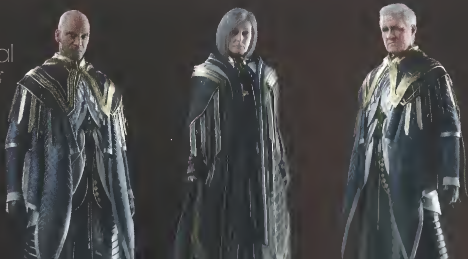
Sonitus Bellum
ソニト・ベラム



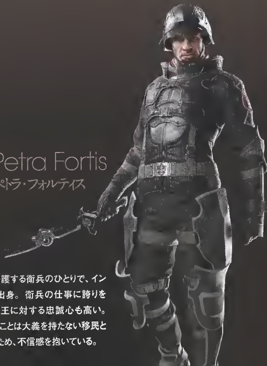
王の剣のメンバー。武器使いの名人で、規律を重んじる性格。かつて戦場でトレッドに命を救われた。

nior Lucian Official
ルシス国高官

ルシス王国の高級官僚たち。それぞれが異なる主義を持っているため、議会では激論が交わされることが多い。



Petra Fortis
ペトラ・フォルティス

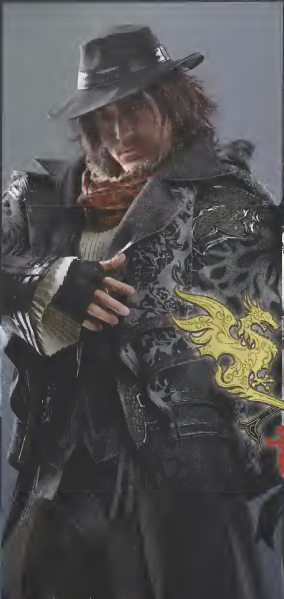


北ゲートを守護する衛兵のひとりで、インソムニアの出身。衛兵の仕事に誇りを持っており、王に対する忠誠心も高い。「王の剣」のことは大義を持たない移民ととらえているため、不信感を抱いている。

as Aldercapt

ダーキャプト

国の総統。かつては善政を施し、
れる人物だったが、30年前の戦争
変わり、神を超える特別な「力」
になった。ルシス王国を手中に収
アーデンとともに策略を弄する。

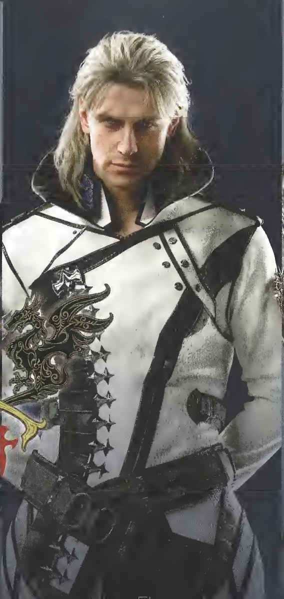


Ardyn Izunia

アーデン・イズニア

CV:藤原啓治

30年前の戦争でニフルハイム軍の兵力を大きく向上させ、その功績を評価されて参謀の地位についた男性。常に飄々とした雰囲気を漂わせている。長年戦争を続けていたルシス王国に対し、条件つきの停戦を持ちかけるため単身で王都インソムニアを訪れる。



Ravus Nox Fleuret

レイヴス・ノックス・フルーレ

CV:中村悠一

テネブラエのフルーレ家の血筋で、ルナフレーナの兄。12年前の襲撃事件で母シルヴァを失い、自分たちを見捨てたレギスに対して強い憎しみを抱く。現在はニフルハイム帝国軍に属しており、インソムニアの襲撃事件にも同行する。

Glauca

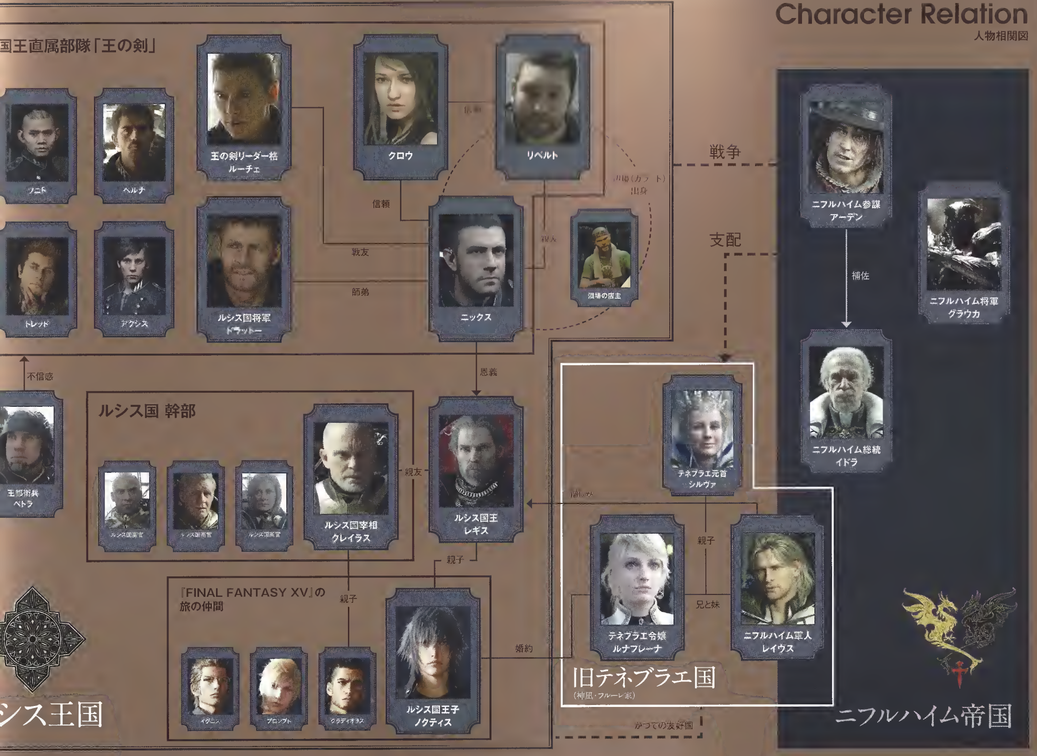
グラウカ

CV:???

液体金属で作られた鎧を全身にまとった、ニフルハイム帝国の将軍。インソムニア攻略を任されており、ニックスたちとたびたび剣を交えることになる。個人的な部分に関しては知っている者がいないため、謎の多い存在でもある。

Character Relation

人物相関図



国王直属部隊「王の剣」
ソニト
ヘルナ
トレッド
アクシス
王の剣リーダー格
ルーチェ
ルシス国将軍
ドラットー
クロウ
リベルト
信頼
信頼
戦友
師弟
親友
同郷(ガラード)出身
酒場の店主
ニックス
恩義
不信感
王都衛兵
ペトラ
ルシス国 幹部
ルシス国高官
ルシス国高官
ルシス国高官
ルシス国宰相
クレイラス
親友
ルシス国王
レギス
親子
親子
『FINAL FANTASY XV』の
旅の仲間
イグニス
プロンプト
グラディオラス
ルシス国王子
ノクティス
婚約
シス王国
戦争
支配
ニフルハイム参謀
アーデン
補佐
ニフルハイム将軍
グラウカ
ニフルハイム総統
イドラ
テネブラエ元首
シルヴァ
憎しみ
親子
兄と妹
テネブラエ令嬢
ルナフレーナ
ニフルハイム軍人
レイヴス
旧テネブラエ国
（神凪・フルーレ家）
かつての友好国
ニフルハイム帝国

eyword.

王国とニフルハイム帝国。
の国と、そこに住む人々の思惑が絡み合い、物語は複雑な展開を見せていく。
SGLAIVE』をより深く知るために、特に重要なキーワードを選んで解説していこう。

、王国【るしすおうこく】

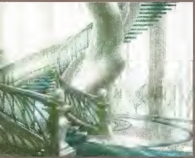
から得た力を使い、魔法文明を築いて繁栄した王
は113代目にあたるレギス・ルシス・チェラム。王都
ニアで、幹線道路が縦横に走り、高層ビルが立ち並
な街である。

ルハイム帝国【にふるはいむていこく】

学力で開発された兵器を駆使して、大国へと発展し
在の総統はイドラ・エルダーキャプト。30年前に、アー
ニアが参謀となり、彼の指示のもとに魔導兵の開
の戦場投入などが行なわれ、急激な軍事力の増強
。

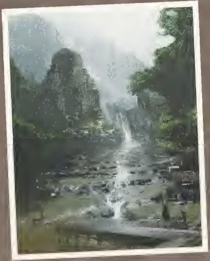
ブラエ【てねぶらえ】

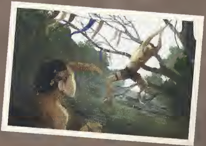
イム帝国領の北側に位置する都市。神々から星の
受けた「神凪」の一族、フルーレ家が治めている。か
シス王国と良好な関係にあった。しかし、12年前にテ
訪れていたルシス王族を狙った帝国軍の襲撃に
シルヴァが殺害されてしまう。以降、テネブラエは
イムの管理下に置かれることになり、次代当主のルナ
幽閉された。



ガラード地方【がらーどちほう】

王都インソムニアの北東に位置する小さな諸島の一地方で、ニックス、リベルト、酒場の店主の故郷。景観の美しい「ガラード川」が有名で、ニックスやリベルトも子供の頃はよく川遊びをしていた。かつては魔法障壁に守られていたが、30年前の戦いで魔法障壁の規模が縮小され、これ以降はガラードもニフルハイムの侵攻を受けるようになった。





クリスタル【くりすたる】

絶大な魔力を秘めた結晶体。はるか昔に神々から贈られたものとされているが、詳細は分かっていない。ルシス王国のクリスタルルームに保管されており、歴代のルシス国王が「光耀の指輪」を介してその魔力を活用している。

光耀の指輪【こうようのゆびわ】

ルシスの国王に代々受け継がれてきた指輪。クリスタルと共に神から贈られたものと伝えられている。指輪をはめることでクリスタルの魔力を自在に扱えるようになるが、使用者の身体には大きな負担が掛かる。また、資格のない者がはめると直ちに身を滅ぼすため、正当な王位継承の証としても用いられる。

魔法【まほう】

ルシス王家に伝わる剣を用いた瞬間移動の力や、炎や雷など星の力を用いた攻撃の総称。ニックスたち「王の剣」が使う魔法は、国王レギスが光耀の指輪を介して各人に己の力を貸し与えているもの。そのため、力の媒介者である王や指輪を失うと、彼らは魔法を使えなくなる。

魔法障壁【まほうしょうへき】

王都インソムニアを覆う無色透明の壁。あらゆる外敵の侵入や攻撃を阻み、長年にわたって王都の平和を維持している。障壁の維持には膨大な魔力を消費するため、ルシス国王は代々短命で、レギスも例に漏れず実年齢より老いてしまっている。なお、正式名称は「第二魔法障壁」。

石像【せきぞう】

インソムニアの各所に古くから建造されている石像群。街を見守るかの様な佇まいで景色に溶け込んでいる。人々の心のよりどころになっている。

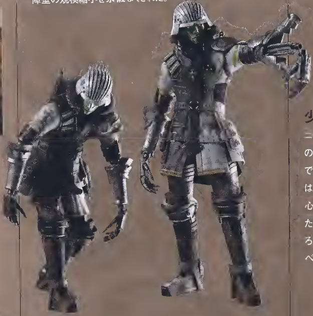
王の剣【おうのけん】

ルシス国王直属の戦闘部隊。インソムニアに住む移民の中から、特に戦闘能力が高い人物を集めて構成されている。統括しているのは将軍のドラットー。隊員は専用の制服を身に着け、王の剣であることを示すエンブレムを胸元に飾っている。ニフルハイムとの戦争が激しさを増した現在、王の剣が前線に出て戦うことも多くなった。このため活躍の場は広がっているが、連日の戦いで隊員たちは疲弊しきっている。ただ、インソムニア市民の多くは現在の平和な暮らしに満足しているため、わざわざ障壁の外に出て戦う王の剣を快く思わない者もいる。

[illegible]する生物の
[illegible]いるほか、
[illegible]戦場に放つこと

魔導兵【まどうへい】

飛空艇の動力にも用いられている「魔導エンジン」で動く、ロボットのような兵隊。機動力は生身の人間とほぼ変わらず、銃火器も使いこなす。30年前、ニフルハイム帝国がこの魔導兵を大量生産したことでルシス王国が窮地に追い込まれ、魔法障壁の規模縮小を余儀なくされた。

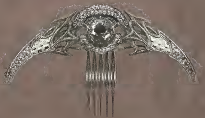


停戦協定【ていせんきょうてい】

ニフルハイム帝国とルシス王国の間で、新暦756年5月16日に結ばれることとなった協定。「インソムニア領域外のすべてのルシス王国領に対して、これらの地域に対するすべての権利、権原及び請求権を放棄する」ことと「ルシス王国の王子ノクティスと、ニフルハイム帝国領下のテネブラエ神凪ルナフレーナを婚姻させる」ことが条件に指定されている。

髪飾り【かみかざり】

クロウがテネブラエへの潜入ミッションを受けた際、ルナフレーナへのプレゼントとして持っていった髪飾り。調印式の際、インソムニアを訪れたルナフレーナの髪に飾られることになる。

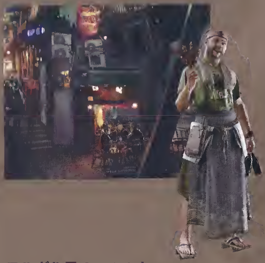


少女【しょうじょ】

ニックスの脳裏に登場する黒髪の少女のこと。実はニックスの妹である。ニックスには、助けを求めてきた妹を、救うことができないまま死なせてしまったという過去がある。彼女の存在はニックスの心に大きな傷を残しており、そのために今も彼の心の中にたびたび登場して冷静さを失わせる。妹を救えなかったのが、自分の力不足ゆえだと考えているニックスは、行きどころのない思いを抱きながら、これからの未来をどうやって生きるべきなのか考え続けている。

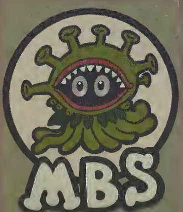
モルボ・スムルの屋台【もるぼ・すむるのやたい】

インソムニアの移民街にある小さな酒場。ガラード地方出身の「山ちゃん」と呼ばれる店主が切り盛りしている。名物はガラードの郷土料理である「モルボ・スムル」という串焼き肉で、肉を緑色の煮込みに浸けながら食べるという一風変わったもの。ニックスを初めとした王の剣のメンバーたちはよくこの店を訪れ、酒や料理を楽しみながら世間話に花を咲かせている。



モルボル君【もるぼるくん】

インソムニアで大人気のキャラクター。テレビではモルボル君が主人公のアニメが放送されているほか、モルボル君をあしらったTシャツ、バンダナなどのグッズ展開も行なわれている。



aff.

リーズ『FINAL FANTASY』の良さを、たっぷり取り入れながら制作された本作。
SGLAIVE』の物語や音楽を作り上げた、熟練のスタッフたちを紹介しよう。

ディレクター

野末武志

たけし

[illegible]『FINAL FANTASY IX』ムービーセクションに配属。その
[illegible]『KINGDOM HEARTS』シリーズのムービーパートをディレクション。2005年には
[illegible] ADVENT CHILDREN』[illegible]担当。本作はヴェネチア国際映画祭に異例の
待を受け、CG映像作品として全世界から絶賛を受けた。

── 制作が決定するまでの経緯を教えてください

ゲーム版の『FINAL FANTASY XV』は、普遍的な「親子の絆」にフォーカスしました。

しかしながら、親である国王レギスの深みをもっと掘り下げることでより重厚な体験ができるのでは、と考えたのと、年を重ねてゲームから離れてしまった『FINAL FANTASY』ファンの方々に、今一度興味を持ってもらいたい、というふたつの思いがありました。この思いから、「110分」というゲームよりは短く、手軽な時間で体験できる映像という形で、『FINAL FANTASY』を皆さんに届けることになりました。もちろんゲームも映画も、単体でしっかりと楽しめるものです。

本作で最も描きたかった事はなんですか？

『FINAL FANTASY XV UNIVERSE』（FFXVのゲームとその他の関連作）のテーマである「親子の絆」です。親の世代＝社会であり、様々な人がいて、様々な思いがあり、社会はそれで成り立っている。全員が自分のドラマを生きていて、それぞれに「正しい」と思うことがある。これらの人々をまとめて導くのが王ですが、王もまた個人の価値観の中で揺れています。王は社会の一員、そして父親としても厳しい判断をしなければいけないという立場であり、それを皆さん＝ゲームをプレイする方に感じていただければと思いました。

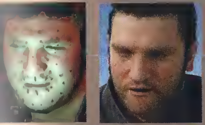
ゲーム版『FINAL FANTASY XV』の冒頭で、主人公であるノクティスは、若者らしくその時を楽しみながら旅を続けています。これは映画とのコントラストになりうると思い、『KINGSGLAIVE』では「厳しさ」を重視しながら描かせていただきました。

また、社会には常に革新と伝統が存在し、それがまた人々にドラマを与えているということも、本作では描きたいと思いました。

── CG技術について、独自の制作方法や苦労した点などがあれば教えてください

スクウェア・エニックスの作品の持つ強みはやはりキャラク

[illegible]私たちはキャラクター表現、人間の感情[illegible]発を続けてきました。今回の作品は今ま[illegible]ラクター表現をリンクする良い機会でし[illegible]したのは、表情を描く技術です。モーショ[illegible]ォーマンスキャプチャーと、動きをデジタ[illegible]は見栄えが良く、わかりやすいものです。[illegible]なのは構成された動きの情報を受け止め、[illegible]情を作り上げる表情筋を再現することだと[illegible]筋の動きをデジタル化する技術は、「フェ[illegible]れているのですが、この技術は心理的な[illegible]点の両方が組み合わさることで、始めて[illegible]上がります。「フェイシャルリグ」は、CGにとどまらず今後登場するであろう未来の技術、たとえばロボットなどにも応用可能です。この技術をコンテンツや表現として使用できるノウハウは、私たちの宝でもあります。



[illegible]「フェイシャルキャプチャー」の様子と制作されたCG

制作に入ると、まずスケジュールの問題がありました。1社だけで、110分のフルCG作品をわずか制作期間1年半で仕上げることは、業界の慣例的に不可能なことだと思います。私たちのチームは、まず技術のベース、ビジュアルのベースを制作し、それを使ってレギスとグラウカが戦うシーンを最初に制作しました。そして、これをプロジェクトが目指す最低ラインとしました。

しかし、110分の映像をハイクオリティで実現するにはやはり強力なパートナーが必要だったため、私たちは技術をオープンにし、それに答えることができる強力なパートナーと手を組みました。その中のひとつであるDigic Pictures社は、ゲーム『ASSASSIN'S CREED』シリーズのトレーラーを長年手がけた会社です。CGの技術に加えて、演出力も非常に高く、彼らが制作したトレーラーが発表されるたびに、メンバーは「指示されるクオリティのハードルが上がる」と困っていました。映像制作にあたり、ぜひこのDigic Pictures社に協力してほしいと思いましたが、業界では引く手あまたなスタジオなので、受けてもらえないかもしれないと思いながらも、本社のあるハンガリーを訪れました。すると、現在Digic Pictures社でスタジオヘッドを務めている方が、かつて映画『FINAL FANTASY THE MOVIE』（2001年公開）のビジュアルエフェクトを担当していたことがわかりました。そして「ぜひまた『FINAL FANTASY』の映画に参加したい」と制作を快諾していただき、冒頭のバトルシーンを制作していただくことになりました。

Pictures社によるバトルシーン

また、最後の戦いを担当したImage Engine社は、海外ドラマ『GAME OF THRONES』のCGをはじめとした有名作品を手掛ける、新進気鋭のスタジオです。彼らも非常に熱心に取り組んで下さりました。さらに他のプロジェクトに携わるメンバーも、自分の業務終了後に『KINGSGLAIVE』の制作に参加したい、と言ってくださったのは本当にうれしかったです。

その他にも、ゲーム『THE DIVISION』のトレーラーを手掛けるUNIT IMAGE社、『WITCHER』シリーズのトレーラーで有名なPlatige Image社など、ゲーム産業に関わるCGスタジオに多数ご協力いただきました。

さらにModelingCafe社、OXYBOT社、Toneplus社をはじめとした日本国内のCGプロダクションはもちろんのこと、ハリウッド映画のプレビズ（簡易制作のCG映像）を制作しているTHE THIRD FLOOR社やアジア、インドなど、世界中のプロダクションにご参加いただきました。

レギスとグラウカの戦闘シーンと、キャラクター表現のベースとなる技術をクオリティコントロールのツールとして各社に共有し、スクウェア・エニックス・第2ビジネスディビジョンのムービーチームがスーパーバイズしながら進めていきました。

―― キャラクターの描写について教えてください

先程も述べました通り、キャラクター描写は今回のテーマと密接にかかわっています。

かつて『FINAL FANTASY』を楽しんでいただいたような、コンテンツに対しての熟成度も非常に高い方々に再び興味を持っていただくには、「人間」をしっかりと描くことが不可欠だと考えていました。フェイシャルリグの重要性に関しても触れましたが、フェイシャルリグを受ける顔の表皮の部分についても、リアリティなくして感情表現はできないと考えました。そのため、今回はキャラクターをフォトリアリスティックな描写に切り替える方向に大きく舵を切りました。これを実現するために実際の人間をデジタルに取り込み、それをスタートとしてモデリングの調整をかけていきました。ここまでして初めて感情表現の基礎ができたと思います。

「人間」の器の技術が完成したら、次は世界観や役割を表す衣装になります。

今回は人間の見た目をフォトリアリスティックな表現にしたので、衣装や髪型に関してはリアリティの中にしっかりと『FINAL FANTASY』の匂いを感じるようにデザインをお願いしました。昨今の『FINAL FANTASY』の衣装はどちらかというとリアルクローズの要素が強く、それらをベースにファンタジーのエッセンスを入れ込んでいます。『KINGSGLAIVE』では、そのアプローチと多少違った視点で、現代のリアルクローズに生き残っている伝統的、格式的な衣装をベースに、それぞれの役割にあったエッセンスを入れ込むというアプローチをお願いしました。

王の剣に関しては、ナポレオンの軍服であるナポレオンコートをベースに、近代戦にあったプロテクターやブーツなどを加えました。王の剣は移民によって結成されていますが、国王に仕える立場という部分を考慮し、細かいパーツでファンタジーを表現するというテーマを元にアートディレクターである仁木がデザインに落とし込んでいます。

この落とし込み作業は、複数人がタスクフォースを組んで取り組み、テーマにあった様々な議論を繰り返すという、今まであ

王の剣の[illegible]

弊社では行なっていない方式をとりました。ニックスだけ
100体くらいのデザインがあり、その中から今の形に落と
んでいます。歴代の『FINAL FANTASY』キャラクター
がけてきたスタッフがアイデアを出し合い、その場でライ
イントのごとくデザイン作業を行なっていきました。複数
、リアリティという曖昧なテーマに対して真剣に取り組ん
果がでたと思います。
ヘアスタイルについても新しい取り組みを行なっていま
一度落とし込んだデザインを、ヘアメイクアーティストの
見せて無理のない実際の髪型に調整してもらい、立体的
た場合でも成立するかを確認しながらデザインを決定しま
この手法により、髪型にリアリティを与えつつFFのテイ
を表現することに成功したと思います。

キャスティングについてこだわった点は？

スティングは、ルックス、演技（モーションキャプチャー）、
別々に行ないました。
目、演技、声と、キャラクターを表現する3つの要因がす
ぴったりなら最高ですが、現実的に非常に難しい問題で
今回のテーマは「人間を描く」だったので、演技に関して
とかくグローバルスタンダードで、さらに伝統に裏付けされ
進的な教育が発達しているイギリスで鍛えられた、舞台
脚の演技をとても重要視しました。舞台という広い場所
客に演技を届ける俳優のスキルが、モーションキャプ
ーにマッチするのではと考えていたからです。このことか
ーションキャプチャーは本場ロンドンでの収録に踏み切
った。日本人からすると無謀だという声は上がりましたが、
この後の結果を考えるとどうしても譲れないポイントでした。
ただ、ゲームと映画の両方に登場するキャラクターに関しては
キャスティングが非常に難航したため、ゲーム側のアートディレクターにも参加してもらってイメージを共有しつつ進めていきました。

声の選定も同様の視点です。人間をナチュラルに表現する演技力を重視しました。

海外版はローカライズ部のメンバーと行ない、日本語版はキャスティング担当、マーケティング、ゲーム側のシナリオチームと配役を決めていきました。

キャラクターは作品の入り口です。より多くの方にこの作品を見ていただきたいと思い、広く演技を評価されている方々にオファーをさせていただきました。モーションキャプチャーでの演技、声の演技が組み合わさり、映画ともアニメとも違う、新しいキャラクター表現ができたと思います。

―― 主人公のニックスについてお聞かせください

ニックスは、今までの『FINAL FANTASY』のキャラクターと少し違い、よりリアルな人としての本質の部分で葛藤を抱えるキャラクターです。移民として魔法王国の王都に訪れた、皆さんの代わりとなる人物でもあります。彼の能力はあくまでも王から借りたものでしかなく、王国を救う特殊能力を自分自身の力として持つわけではない。そして、少し冷めた視点で魔法王国を見ています。

ゲームや漫画のキャラクターの多くは秘めた力を持つ人物です。ニックスは魔法が使えますが、それは自分の力ではない。国を救う宿命もない。過去に囚われ、前に進むこともできずに毎日を暮しています。そんなニックスを動かす原動力は、普通の人間なら誰でも持っているものです。そういった面が彼の魅力の一部だと思っていただけると幸いです。

―― 劇中を走る車「New Audi R8」は、どのような経緯で登場することになったのですか？

制作中、戦闘シーンに車を登場させることが決まった際に、激戦のなかを走り抜ける機動力などを考慮すると、性能の高いスーパーカーが適しているのではないかと考えていました。そんな時に「NEW Audi R8」のお話が挙がりました。機動性に優れ、先進的な4輪駆動システムのクアトロを搭載している「NEW Audi R8」は、まさにこの物語にぴったりだと思いました。プロドライバーの加藤正将さんの運転で、実際に富士スピードウェイを走らせて頂いて走りを体験し、これはシーンにベストマッチだと確信しました。こうしてコラボレーションが実現し、劇中に登場することになりました。これに加えて、オリジナルデザインの実車制作にまで至れたのは、関係各所の皆さんのご協力があってこそです。この場を借りて御礼を申し上げます。

―― 映像中に登場するキャラクター「モルボル君」のキャラデザは野末さんと聞きましたが？

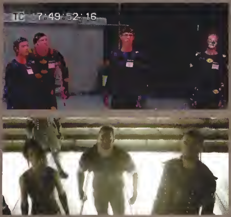
そうです。誰でも書けるマスコットをと思ってデザインしましたが、清書はアートディレクターにしてもらいました。

『FINAL FANTASY』にはマスコットキャラクターが多く存在します。でも絵がうまくないと書けないんです（笑）。たとえばチョコボの微妙な曲線、目のライン。簡単に描けそうなサボテンダーでも、絶妙なバランスで成り立っているので難しいんです。

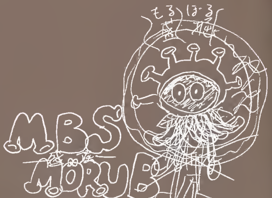
モルボル君にはボツになった衝撃の設定がありますが、墓場まで持って行こうと思います。モルボル君だけではなく、各デザイナー、アーティストが仕込んだ隠れ面白い『FINAL FANTASY』ネタも満載なので是非探してみてください。

KINGSGLAIVE」用に[illegible]「New Audi R8」

[illegible]スタイリング[illegible]



[illegible]



デューサー

畑 端

「KINGSGLAIVE FFXV」をご覧いただきまして、誠にありがとうございます。本作の最大の魅力は、自信を持って世界一だと胸を張れるスーパーアクションの数々です。しかし、それと同じくらい注目して頂きたいのが、国王レギスという人物の大人の魅力です。本作は、ゲーム側の「FINAL FANTASY XV」で掲げたテーマ「父と子の絆」を2つのストーリーで描こうと考えて生まれました。ゲーム側は息子の"王子ノクティス"の物語、映像作品は父親の"国王レギス"の物語というものです。本作で描かれるレギスは、厳しい国王であると同時に優しい父親です。その両面がとにかくカッコいいのです。レギス国王の戦いを観た皆さんが、ご自身のお父さんと過ごす時間を今以上に大切にしたくなってくれたら嬉しいです。制作チームが実現した「命の宿るCG」による、見たことのないアクションとドラマを、どうかお楽しみください。

たばた・はじめ

2004年に(株)スクウェア・エニックス入社。『ビフォアクライシス -FFVII-』(携帯電話)、『クライシス コア [illegible]』「The 3rd Birthday-」(PSP)、『ファイナルファンタジー 零式』(PSP)など多くの作品でディレクターを務め、現在もディレクターとしてFFシリーズ最新作『ファイナルファンタジーXV』を開発中。

脚本

長谷川 隆

実写の場合も、シナリオは白紙から始まります。[illegible]映像や演技、音楽といったものが加わり、白紙がイメージで埋まっていく。そのプロセスはシナリオ[illegible]とっての喜びなのですが、今回はそれを[illegible]じました。フルCGなので、カメラによる撮影も、[illegible]のロケ現場もない。白紙を埋めていくのは[illegible]作り手のイメージだけです。しかし、出来上が[illegible]い映像を見せてもらうたびに圧倒されました。アク[illegible]ひとつとっても、発想のスケールや方向性が実写とはまったく違う。自分はこんな世界を書いたのかと驚くばかりでした。実写と同じだったのは、登場人物の捉え方[illegible]しょうか。ただし、現実ではない世界の物語ですから、その世界にとってのリアルとは何かを意識しなければならない。その結果、セリフは非日常的で装飾的なものが多くなりました。他ではまず書くことのないセリフばかりで、考えるのがとても楽しい作業でしたね。

はせがわ・たかし

映画の制作現場を経て脚本家に。[illegible]作品に『GTO』(1999)『真夜中まで』(2001)『陽気なギャングが地球を回す』(2006)『クローズEXPLODE』(2014)『太陽の蓋』(2016)など。『KINGSGLAIVE』は初のアニメーション脚本となる。

ョン・グラハム

『KINGSGLAIVE』の音楽を担当させて頂き大変光栄です。この作品が持つ光と影の存在、様々な登場人物が持つ正義感や信念に基づいた行動は、『FINAL FANTASY』の象徴的な要素でもあり、メジャー(長調)とマイナー(短調)が入れ替わるモードで2つの響きを紡ぐことによって表現しました。また、テネシー州ナッシュビルで収録したオーケストラと電子楽器を組み合わせたハイブリッド・スコアは、魔法とテクノロジーが共存する『FINAL FANTASY』の壮大な世界観を表現しています。

John Graham

スタ[illegible]卒業[illegible]ーブラザーズでオーケストレーター・指揮者の経験を経て[illegible]曲活動を開始。壮大な弦楽器と金管楽器のアレンジとパワフルな打楽器を活かした作風で知られる。主な代表作は映画『Alleged』ア[illegible]キャスハ[illegible]ゲーム『フラットマスク』など

メインテーマ

下村陽子

今回、テーマ曲を含め、3曲の作曲を担当しました、下村陽子です。このように映画のパンフレットに自分の名前とコメントが掲載されるなんて、自分自身、驚いています。今回は、「下村陽子の音楽×ハリウッド映画音楽ふう」ということでこの作品に臨みました。自分の曲が、オーケストレーション、そしてレコーディングによって、どんどん壮大になっていくことに感動しました。ジョン・グラハム氏のカッコ良くてステキな音楽とともに、私の音楽も楽しんで頂けると嬉しいです！

しもむら・ようこ

[illegible]現在フリーの作曲家。スクウェア[illegible]代表作に[illegible]『フロントミッション』『聖剣伝説』シリーズ、『キングダム ハーツ』シリーズ[illegible]『FINAL FANTASY』シリーズ最新作『FINAL FANTASY XV』[illegible]、全世界から注目を集めている。

ast.

て『KINGSGLAIVE』に参加された、綾野剛さんと忽那汐里さん。
非優として知られるおふたりに、本作品への思いをお聞きした。

ニックス役

綾野剛

の・ごう

年に俳優デビュー。数々のドラマや映画へ出演。忽那さんと同じく日本アカ
賞で新人俳優賞を受賞。2014年には主演映画『そこのみにて光輝く』で第
日映画コンクールなど数々の主演男優賞を授賞。2016年はNYアジア映
てライシンク・スター賞を授賞するなど活躍し続けている。

―― 出演が決まった時のお気持ちは？

声優は初挑戦だったので、正直「自分に務まるのか？」という思いがありました。これまでも何度か声優のお話をいただいたのですが、自分は役者ですし、プロの声優さんとは比べ物になりません。そういった自信の無さからなかなか踏み込めませんでした。しかし自分はもともとゲームの『FINAL FANTASY』が大好きで、それこそ中学・高校時代は『FF』で過ごさせて頂いた記憶が鮮明に蘇り、何か恩返しがしたいという思いがありました。また、我々が関わる事によって、FFに始めて触れていただく方が1人でも増えてほしい、そんな想いと、ひとりのファンとして、『FINAL FANTASY』に関わるのはもう一生ないかもしれないとも考え、思い切って受けさせていただきました。

―― 台本や映像をご覧になった印象は？

『KINGSGLAIVE』の台本を見た時に驚いたのは、普段見る台本と違って非常に情報量が多かったことです。世界観を想像するにあたり、文字だけではとても足りない程の情報量だったので、本編の映像を事前に見せていただきました。単純に本当に感動しました。劇中でベヒーモスが走っていたりして、「『FINAL FANTASY』だ！」と思いながら見ていました。

『KINGSGLAIVE』はCG映像なので、セルアニメーションと違って細かなリップの動きや表情、感情にあわせて音声を作っていくという難しさがありました。声優の方々はこういった作業をやられているのか、と改めて凄みを感じました。事前に個人で練習をしてみたのですが、方向性があっているのかすらわからず、声も枯れてしまい、これは一筋縄ではいかないなと思いました。

―― 声だけで演じるうえでの役作りについて

素直に自分がニックスになりきるというところを一番大事にしました。肉体的な動きは映像の中で表現してくれているので、その動きにどれだけ情報を付加できるか、といった部分を非常に丁寧にやらせていただきました。テクニカルな部分では、監督を含め、クリエイティブチームの皆さんと一緒に「ニックス」という人物を作り上げていきました。「みんなで一緒に良いものを作っていく」という部分は、映画やドラマと同じでした。

また、山寺さんなどプロの声優さんの日本語音声が先に入っていたので、そのお声に大変助けられました。英語音声はすでに全部あったのですが、英語のテンションと日本語のテンションはある種ベクトルが違ったので、日本の声優さんの声を聞いて、自身に表現できる最低ラインを一生懸命探したのを良く覚えています。

―― モーションキャプチャーの役者が演じた演技に対して、疑問を持つことはありましたか？

一切無かったです。自分は、基本的に台本に書いてあって情報として出ているものを、なるべく「生」にするのが、作品を作るうえで一番良い方法だと思っているんです。

『KINGSGLAIVE』は、声ではどのような表現ができるかも考えて制作して下さっていたので、声は付けやすい環境だったと思います。決められた時間の中でしゃべらなくてはいけないなどの事情はありましたが、「ここはもう少しゆっくりな方が良いのでは？」というような自分の考えは捨てました。制作チームが意図して演出している部分を理解するようにしたので、疑問を抱くような事はありませんでした。

ただ、セリフの部分で監督が悩まれていたりすると、こちらからご提案して採用していただくようなこともあり、本当に一緒に作品を作っている感じでした。

―― ご自身とニックスが似ている点はありますか？

自分が演じる役に対しては、自分の考えをまったく入れないようにしていますので、似ている部分を探す事はありません。ニックスの表情や立ち振るまいに、限りなく違和感が無い声に近づけようという努力しかありませんでした。

―― FFシリーズの好きな点は？

僕は『FINAL FANTASY III』から始め、『FINAL FANTASY』から『FINAL FANTASY VII』までやらせて頂いていますが、『FINAL FANTASY IV』のころから物語がやや闇を抱えているような重い雰囲気になり、日常では目の当りにしない出来事を体験したので、ドキドキ感やスリル、闇と光、普段は生まれない感情が湧いてきたのを覚えています。

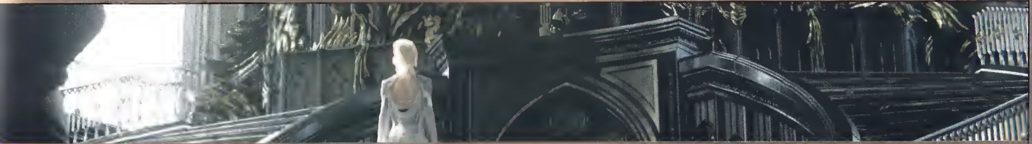
『FINAL FANTASY VII』の「クラウド」などは今でも愛されているキャラですよね。『FINAL FANTASY VII』の映像を見た時に「ああ、革命が起こるな」と思いました。『FINAL FANTASY』は更にそこから越えて行っていますので、『FINAL FANTASY XV』も期待できる作品になっていると思います。

―― FFファンに向けて一言

新作の『FINAL FANTASY XV』の前身ともなる本作ですが、ゲーム版の『FINAL FANTASY XV』と並行しつついろんな所がリンクして、ゲームと映画の新しい融合がこの作品に備わっていますし、いろんな事を体感できると思います。

―― 映画の見どころを教えてください

CGや声優さん方のお声も素晴らしいですが、何より物語がしっかりしています。友情や憂い、悲しみなどたくさんの要素がありますが、必要な誰かを守りたい、何かを成したい、そして未来に繋げたい、という思いは特に心に響きます。現代ではきれいごとかもしれないですが、必ず大切になってくるものだと思っています。意思を持ってまっすぐ向かっている彼らの熱意が、未来に向けた熱意だという事がこの作品ではきちんと表現されています。そこを皆さんに体感していただけたら幸いです。



ルナフレーナ役

忽那汐里

―― 出演が決まった時のお気持ちは？

ゲームに詳しくないので、「ゲームの映画化」である作品が、どういう映像でどういった物語なのかというところに興味がわきました。長編作品の声優はこの作品が初めてでした。

―― 台本や映像をご覧になった印象は？

ゲームの映像がここまで進化した事に驚き、実写なのかと思いました。人物の見た目だけでなく、動き、髪、洋服のゆれ方、背景なども全部含めて、現実との違和感を探す方が難しいほどでした。

―― これまでの参加作品と比べて意識した点は？

英語の声が先に本編に入っていたので、シーンによっては英語を聞きながら収録していく部分もありましたが、文化の違いから英語は声の高揚がニュートラルなので、日本語では抑揚をつけていきました。ゲームを知らないかたでも物語を楽しめるように、ということも意識しました。

―― 英語の音声が先に入っていたことで、やりやすさなどは感じましたか？

私の収録時は、綾野さんがまだ未収録だったため、ニックスの声が英語の状態でした。英語は理解できるので自分のセリフのタイミングは分かりましたが、英語と日本語が同時に入ってきて混乱しました（笑）。でも面白かったです。

―― 声だけで演じるうえでの役作りについて

自分の役の話す尺が決まっているので、普段の自分のペースとはセリフの伝え方が異なってきて、その辺をあわせていくことが必要になり、最初はとても難しかったです。台本を見ながら映像も見てあわせていくとなると、どうしても遅れてしまったりなどの苦労はありました。逆にキャラクターの動きから感情を察することができるので、映像に助けてもらえるところもありました。

―― ご自身とルーナが似ている点はありますか？

私はお姫さまでは無いので（笑）、全然違いますね。ルーナは、『FINAL FANTASY XV』の設定を『KINGSGLAIVE』でも引き継いでいますが、映画のために変えているところもありました。お姫さままで控えめで……というところに加えて、『KINGSGLAIVE』では芯の強さも伝えていきたいと聞いていたので、そこは気をつけて演じました。

―― こういった役を演じる際の苦労点は？

ルーナは私なら絶対に使わない言葉づかいでしたし、普段の映像作品でもあまり使わない単語が出てきたり、ゲームの世界観で物語が進んでいくので、そういうものとして演じました。特にこういった展開の早い作品は、シーンごとに明確な目的があるのですが、それをきちんとひとつずつ確実に残していくのが大事だったと思います。

―― ルーナはどのようなキャラクターですか？

危機感が無いのでは、というほどにものすごく積極的に行動し、信念と使命を貫き通すお姫さまでした。

―― FFファンに向けて一言

声撮りをする前、スタッフとゲームの本社の方へうかがったのですが、ずっと『FINAL FANTASY』に親しんできた綾野さんをはじめとする方々が、この新しい作品に対してすごく興奮しているのを見て、熱意がものすごく伝わってきました。ずっと『FF』をやっている方でも感じるほど、今回の作品はさらにレベルアップしています。私が凄いなと思ったのは、忠実に動物の動きなどを研究されたり、周囲を凍らせる技などについては人間が急に寒い所にいったらどういう現象がおきるかを検証したうえで作られていたことです。そこまでして取り組んでいるのがすごいなと思い、そのあたりも含めてファンの方に楽しんでいただければと思いました。

―― 映画の見どころを教えてください

今回の作品は、ゲームをされた事が無い方でも、この世界にすぐ引き込まれてひとつの映画として楽しんでいただけます。また、長い間『FINAL FANTASY』をされていた方にとっては、懐かしいモンスターやファンにとってはビビっとくるキャラもたくさん登場していたりして、とても楽しんでいただける作品に仕上がっています。

くつな・しおり

2007年に[illegible]。201[illegible]年、日本アカデミー賞で新人俳優賞を受賞。最近では、ホウ・シャオシェン監督『黒衣の刺客』、日本トルコ合作『海難1890』。2016年にはウェイン・ワン監督『女が眠る時』で第66回ベルリン国際映画祭パノラマ部門に正式出品されるなど、国際派女優としても活躍している。

Staff&Cast.

Cast

ニックス・ウリック	綾野 剛
ルナフレーナ・ノックス・フルーレ	忽那 汐里
レギス・ルシス・チェラム	磯部 勉
タイラス・ドラットー	山寺 宏一
クレイラス・アミシティア	銀河 万丈
リベルト・オスティウム	かぬか 光明
クロウ・アルティウス	藤村 歩
ルーチェ・ラザロ	関 智一
イドラ・エルダーキャプト	飯塚 昭三
アーデン・イズニア	藤原 啓治
レイヴス・ノックス・フルーレ	中村 悠一
ペルナ・カーラ	高木 渉
トレッド・フュリア	小松 史法
ペトラ・フォルティス	落合 弘治

Staff

ディレクター	野末 武志
脚本	長谷川 隆
エグゼクティブ・プロデューサー	松田 洋佑
プロデューサー	田畑 端 伊藤 幸正 Larry Sparks 橋本 真司
ミュージック	John Graham
テーマソング	下村 陽子
アートディレクター	仁木 健二 井手 弘人 鈴木 友輔
編集	小島 佳一
設定協力	板室 紗綾
キャスティング	河田 瑠衣
マーケティング& PR	大日方 可功子
配給	株式会社アニプレックス
制作	株式会社スクウェア・エニックス

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス　書籍編集部

編集・執筆
有限会社東京テキスト

デザイン・DTP
渡部 岳（metamo）

協力・監修
株式会社スクウェア・エニックス　マーケティング部
「KINGSGLAIVE FINAL FANTASY XV」制作チーム

発行人　松浦克義
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒160-8430　東京都新宿区新宿 6-27-30
新宿イーストサイドスクエア

出版営業部　03-5292-8326
月～金曜日 10:00 ～ 17:00（祝日及び弊社指定休日を除く）

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

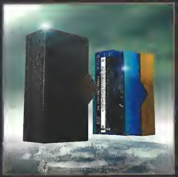
本書の内容の一部あるいは全部を、著作権者、出版権者等の許諾なく、転載、複写、複製、公衆送信（放送、有線放送、インターネットへのアップロード）、翻訳、翻案など行うことは、著作権法上の例外を除き、法律で禁じられています。
これらの行為を行った場合、法律により刑事罰が科せられる可能性があります。
また、個人、家庭内又はそれらに準ずる範囲での使用目的であっても、本書を代行業者等の第三者に依頼して、スキャン、デジタル化等複製する行為は著作権法で禁じられています。

©2016 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
Printed in Japan

ilm Collections Box FINAL FANTASY XV

FANTASY XV (PlayStation®4　Xbox One)ゲームディスク付き　※数量限定生産版

売日	2016年9月30日（金）
価格	20,000円＋税
内容	FINAL FANTASY XV（PlayStation®4／Xbox One） KINGSGLAIVE FINAL FANTASY XV（Blu-ray Disc） ［本編音声：英語／日本語　本編字幕：日本語　音声特典：オーディオコメンタリー（日本語）］ 「BROTHERHOOD FINAL FANTASY XV」（Blu-ray Disc） ［本編音声：日本語　本編字幕：英語　音声特典：オーディオコメンタリー（日本語）］
特典	・【映像特典Blu-ray Disc1】FFXV UNIVERSE ～BONUS DISC～（スタッフインタビュー他） ・【映像特典Blu-ray Disc2】KINGSGLAIVE ～BONUS DISC～（KINGSGLAIVE FFXV メイキング） ・特製収納BOX＜Lucis Kingdom Edition＞ ・カラーブックレット 「KINGSGLAIVE FFXV」「BROTHERHODD FFXV」のアートワーク、 設定資料、スタッフインタビュー等を収録 ・【映像本編Disc音声特典】オーディオコメンタリー ・「FFXV」ゲーム内で使用できるアイテムのコード 武器「正宗／FINAL FANTASY XVオリジナルモデル」、衣装「ルシス王の礼服」
販売元	アニプレックス


画像は開発中のものです。実際の商品とは異なる場合があります。

Film Collections Box FINAL FANTASY XV

発売日	2016年9月30日（金）
価格	12,000円＋税
収録内容	KINGSGLAIVE FINAL FANTASY XV（Blu-ray Disc） ［本編音声：英語／日本語　本編字幕：日本語　音声特典：オーディオコメンタリー（日本語）］ 「BROTHERHOOD FINAL FANTASY XV」（Blu-ray Disc） ［本編音声：日本語　本編字幕：英語　音声特典：オーディオコメンタリー（日本語）］
特典	・【映像特典Blu-ray Disc1】FFXV UNIVERSE ～BDNUS DISC～（スタッフインタビュー他） ・【映像特典Blu-ray Disc2】KINGSGLAIVE ～BONUS DISC～（KINGSGLAIVE FFXV メイキング） ・特製収納BOX＜Lucis Kingdom Edition＞ ・カラーブックレット 「KINGSGLAIVE FFXV」「BROTHERHOOD FFXV」のアートワーク、 設定資料、スタッフインタビュー等を収録 ・【映像本編Disc音声特典】オーディオコメンタリー ・「FFXV」ゲーム内で使用できるアイテムのコード 衣装「ルシス王の礼服」
販売元	アニプレックス

画像は開発中のものです。実際の商品とは異なる場合があります。

KINGSGLAIVE FINAL FANTASY XV

lu-ray Disc）

本編音声：英語／日本語　本編字幕：日本語　音声特典：オーディオコメンタリー（日本語）］

発売日	2016年9月30日（金）
価格	4,800円＋税
特典	【音声特典】オーディオコメンタリー
販売元	アニプレックス

BROTHERHOOD FINALFANTASY XV

（Blu-ray Disc・DVD）

［本編音声：英語／日本語　本編字幕：日本語　音声特典：オーディオコメンタリー（日本語）］

発売日	2016年9月30日（金）
価格	Blu-ray Disc：4,000円＋税／DVD：3,000円＋税
特典	【音声特典】オーディオコメンタリー
販売元	アニプレックス

関連商品のご案内

INAL FANTASY XV

layStation®4／Xbox One）

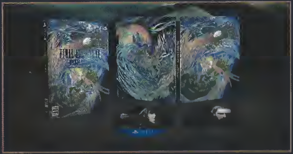
発売日	2016年9月30日（金）
価格	8,800円＋税
特典	・初回生産特典　「FFXV」ゲーム内で使用できるアイテムのコード 武器「正宗／FINAL FANTASY XVオリジナルモデル」 ※初回生産分は数に限りがございます。
販売元	スクウェア・エニックス

像は開発中のものです。実際の商品と[illegible]ります。

FINAL FANTASY XV DELUXE EDITION

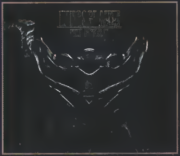
（PlayStation®4／Xbox One）

発売日	2016年9月30日（金）
価格	12,960円＋税
収録内容	FINAL FANTASY XV（PlayStation®4／Xbox One） KINGSGLAIVE FINAL FANTASY XV（Blu-ray Disc） ［本編音声：英語／日本語　本編字幕：日本語　音声特典：オーディオコメンタリー（日本語）］
特典	・「FFXV」ゲーム内で使用できるアイテムのコード レガリア カラーリング　「プラチナリヴァイアサンエディション」 武器「正宗／FINAL FANTASY XVオリジナルモデル」 衣装「ルシス王の礼服」
販売元	スクウェア・エニックス

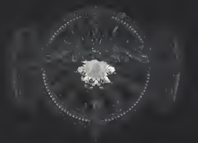

画像は開発中のものです。実際の商品とは異なる場合があり[illegible]

KINGSGLAIVE FINAL FANTASY XV
オリジナル・サウンドトラック

発売日	2016年9月7日（水）
品番	SQEX-10560-1
価格	￥2,B00＋税 「KINGSGLAIVE FINAL FANTASY XV」の劇中で使用される楽曲を収録 音楽：John Graham メインテーマ：下村陽子 CD 2枚組
特典	初回生産限定スリーブケース仕様
販売元	スクウェア・エニックス


※ジャケットイメージは制作中のものです。実際の商品とはデザインが異なる場合がございます。

SQUARE ENIX MUSIC 公式サイト
http://soundtrack.jp.square-enix.com/



KINGSGLAIVE

FINAL FANTASY XV

988601 501095

SQUARE ENIX.